



Innowacje społeczne

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Socjologia Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia Forma studiów Stacjonarne Profil studiów Ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2025/2026 Kod przedmiotu HSOCS.I4.11024.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Do wyboru Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak
Koordynator przedmiotu	Igor Lyubashenko	
Prowadzący zajęcia	Igor Lyubashenko	
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z innowacjami społecznymi jako sposobem rozwiązywania współczesnych problemów oraz z projektowaniem takich rozwiązań i oceną ich skuteczności, ze szczególnym naciskiem na zaangażowanie grupy docelowej. Uczestnicy przechodzą jedną pełną ścieżkę projektową: diagnoza → zachowanie docelowe → analiza barier (COM-B) → interwencja, teoria zmiany i mikro-pilotaż.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	innowacyjne podejścia do rozwiązywania współczesnych problemów społecznych	SOC1A_W04, SOC1A_W06, SOC1A_W14	Wykonanie projektu, Prezentacja
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować i ocenić skuteczność innowacyjnego rozwiązania wspierającego skuteczność polityk publicznych	SOC1A_U04, SOC1A_U06, SOC1A_U09	Wykonanie projektu, Prezentacja
U2	Samodzielnie przeprowadzić projekt innowacyjny	SOC1A_U03	Wykonanie projektu, Prezentacja
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	do partycypacji w start-upach rozwiązujących problemy społeczne	SOC1A_K05, SOC1A_K06	Wykonanie projektu, Prezentacja

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Zajęcia prowadzone będą z wykorzystaniem studiów przypadków oraz zaangażowania partnerskich instytucji publicznych, organizacji społecznych oraz biznesowych, umożliwiając tym samym uczestnikom zajęć zdobycie wiedzy poprzez ich zaangażowanie w rozwiązywanie konkretnych problemów współczesnego świata.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia projektowe	30
Przygotowanie do zajęć	18
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Otwarcie: od problemu do metody • innowacja społeczna a tradycyjna polityka publiczna / program społeczny • human-centered design jako rama ogólna → projektowanie behawioralne (zmiana jednego, konkretnego zachowania określonej grupy) • projektowanie = stawianie hipotez: ramowanie problemu → hipoteza o przyczynie (HOP) → hipoteza o interwencji (HIT) → mechanizm → efekty • COM-B (Capability, Opportunity, Motivation → Behaviour) jako język hipotez o przyczynie	W1	Ćwiczenia projektowe
2.	(a) Diagnoza problemu • problem udokumentowany danymi vs problem „który nam się wydaje”; wąsko określona grupa docelowa • fieldwork lub desk research; dostęp do grupy jako warunek wykonalności dalszej ścieżki	W1, U1, U2	Ćwiczenia projektowe
3.	(b) Ramowanie behawioralne • zachowanie docelowe: kto, co dokładnie robi (lub przestaje robić), kiedy, gdzie — obserwowalne • odróżnienie zachowania od celu, postawy i od gotowego rozwiązania	W1, U1, U2	Ćwiczenia projektowe
4.	(c) Analiza COM-B • sześć składowych: zdolność fizyczna/psychologiczna, sposobność fizyczna/społeczna, motywacja refleksyjna/automatyczna • hipotezy o barierach i ich weryfikacja z grupą docelową lub danymi (nie zgadywanka przy biurku) • różnorodność: bariera nie musi być jednorodna w grupie	W1, U1, U2	Ćwiczenia projektowe
5.	(d) Projektowanie interwencji • od bariery do typu interwencji: macierz narzędzi (koszty × obciążenie poznawcze) • teoria zmiany jako łańcuch założeń; mechanizm; skutki uboczne • mikro-pilotaż najsłabszego ogniwa; kryterium obalenia zapisywane przed testem • iteracja: zostawiamy / poprawiamy / odrzucamy (wynik negatywny jest pełnoprawny)	W1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Mini wykład, Dyskusja, Praca grupowa, Design thinking, Metoda projektowa (ang. Project Based Learning), Ocenianie rówieśnicze (ang. peer assessment), Metoda warsztatowa (ang. workshop), Nauczanie rówieśnicze (ang. peer learning)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia projektowe	Wykonanie projektu, Prezentacja	Opracowanie i prezentacja projektu innowacji społecznej.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Warunkiem zaliczenia jest oddanie dokumentacji projektu innowacji społecznej (indywidualnie) i jej prezentacja (grupowa) na ostatnich zajęciach, przy czym oba składniki muszą być ocenione co najmniej na dostateczny. W terminie poprawkowym student przedstawia poprawioną dokumentację i broni jej na konsultacjach.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa jest średnią ważoną: projekt innowacji społecznej 60% i prezentacja projektu 40%.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Każdą nieobecność ponad dwie dopuszczalne student zalicza indywidualnie na konsultacjach, przed ostatnimi zajęciami. Zakres (np. nadrobienie kroku ścieżki projektowej wykonanego przez zespół) ustala prowadzący.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Obecność na ćwiczeniach projektowych jest obowiązkowa i dopuszczalne są dwie nieobecności. Nieobecność na ponad połowie zajęć uniemożliwia zaliczenie przedmiotu.

Literatura

Obowiązkowa

1. Olejniczak, Karol; Śliwowski, Paweł; Leeuw, Frans. 2020. „Comparing Behavioral Assumptions of Policy Tools: Framework for Policy Designers.” *Journal of Comparative Policy Analysis: Research and Practice* 22 (6): 498-520.
2. Olejniczak, Karol; Śliwowski, Paweł; Wojtowicz, Dominika. 2019. „Projektowanie rozwiązań publicznych na ludzką miarę - behavioral insights.” **Samorząd Terytorialny** nr 10.

Dodatkowa

1. Afeltowicz, Ł.; Rudnicki, S. 2023. „Socjologia wobec design thinking.” **Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny** 85 (2): 237-251.
2. Bound, Kirsten; Mulgan, Geoff. 2019. **Kompedium metod wdrażania innowacji.** Wyd. pol. Fundacja Stocznia, 2023 (tłum. Edyta Więclawska).

Badania i publikacje

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
SOC1A_K05	Ma świadomość znaczenia analizy socjologicznej i opinii ekspertów dla rozumienia i rozwiązywania współczesnych procesów społecznych, politycznych, gospodarczych i kulturowych
SOC1A_K06	Zdaje sobie sprawę ze społecznych korzyści bycia aktywnym aktorem życia w skali lokalnej i globalnej, wykazuje motywację do zaangażowanego uczestnictwa w życiu społecznym oraz ekonomicznym wykazując się przedsiębiorczością .
SOC1A_U03	Potrafi wykorzystać teorie, koncepcje i pojęcia do analizy rzeczywistości społecznej oraz umie krytycznie ocenić ich przydatność w procesie analizy zjawisk społecznych.
SOC1A_U04	Potrafi zinterpretować działania instytucji społecznych, przedstawić procesy ich przemian na tle zmian społecznych.
SOC1A_U06	Potrafi interpretować zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego w kontekście przemian społeczeństw nowoczesnych i ponowoczesnych i brać udział w debacie na temat zachodzących zmian.
SOC1A_U09	Potrafi ocenić pozytywne i negatywne konsekwencje zastosowania technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz potrafi krytycznie oceniać aktywność związaną z wykorzystywaniem nowych technologii rozumiejąc jej znaczenie dla współczesnego życia społecznego.
SOC1A_W04	Zna główne sposoby wyjaśniania współczesnych zjawisk społecznych, jakie dominują obecnie w socjologii.
SOC1A_W06	Ma elementarną wiedzę o relacjach zachodzących między procesami, strukturami i instytucjami społecznymi oraz między ich elementami.
SOC1A_W14	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i jego kulturowych, ekonomicznych, technologicznych i społecznych uwarunkowań oraz zależności między technologią i zmianą społeczną.